

The Effect of Flashcards Media on Junior High School Students' Understanding of English Vocabulary Learning

[Pengaruh media flashcard terhadap pemahaman siswa SMP dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris]

Meralda Dwi Utari¹⁾, Vidya Mandarani ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vmandarani@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to evaluate the effectiveness of flashcard media in improving the English vocabulary mastery of seventh-grade students at SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin and its impact on their learning interest. The research employed a quantitative method with a pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design. Twenty students were given pretests and posttests, along with treatment using flashcard media. The data analysis showed an increase in the average score from 71.00 to 75.75 after the treatment. The paired sample t-test revealed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the pretest and posttest results. Therefore, flashcards proved effective in enhancing students' English vocabulary understanding and can serve as an engaging and interactive alternative learning media.*

Keywords – *Learning Media, Flashcards, Vocabulary, English language learning*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media flashcard dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin serta dampaknya terhadap minat belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Sebanyak 20 siswa diberikan pretest dan posttest, serta perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media flashcard. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 71,00 menjadi 75,75 setelah perlakuan. Uji-t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.*

Kata Kunci – *Media Pembelajaran, Flashcards, Kosakata, Pembelajaran bahasa Inggris*

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, berfungsi sebagai bahasa utama atau kedua bagi jutaan orang di berbagai negara [1]. Dominasinya dalam interaksi global menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa yang penting untuk kemajuan akademis dan profesional. Sebagai komponen inti dari kemahiran berbahasa, kosakata memainkan peran penting dalam mengembangkan empat keterampilan utama bahasa Inggris: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis [2]. Tanpa pengetahuan kosakata yang memadai, siswa mungkin kesulitan memahami teks, mengungkapkan ide, dan terlibat secara efektif dalam komunikasi [3]. Dalam konteks Indonesia, bahasa Inggris diajarkan sebagai bahasa asing dan seringkali menghadirkan tantangan bagi pelajar karena perbedaan struktur, tata bahasa, dan pelafalan dibandingkan dengan bahasa Indonesia. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata, yang menjadi hambatan dalam mencapai kemahiran bahasa Inggris secara keseluruhan. Oleh karena itu, penerapan strategi dan media pembelajaran yang efektif sangat penting untuk mendukung pemerolehan kosakata dan meningkatkan hasil belajar.

Salah satu tantangan umum yang dihadapi siswa Kelas VII dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris adalah kesulitan mengingat kata-kata baru. Siswa sering lupa kosakata segera setelah mempelajarinya, yang menghambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris. Untuk mengatasi hal ini, guru diharapkan menerapkan strategi yang memperkuat kosakata melalui peninjauan rutin, penggunaan kontekstual dalam kegiatan sehari-hari, dan penyusunan kalimat. Memanfaatkan beragam metode, media, dan teknik dapat membantu mempertahankan keterlibatan siswa dan memfasilitasi retensi kosakata jangka panjang. Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin, masalah serupa telah diidentifikasi; banyak siswa kesulitan mengingat kosakata. Hal ini menunjukkan kurangnya penguatan yang efektif dan metode pembelajaran yang menarik. Ketergantungan yang berkelanjutan pada pembelajaran berbasis ceramah tradisional terbukti tidak memadai dalam memenuhi kebutuhan siswa, karena seringkali gagal memicu minat dan tidak mendukung retensi yang berkelanjutan. Sebaliknya, penelitian telah menyoroti efektivitas strategi pembelajaran aktif seperti penggunaan kartu flash dalam meningkatkan retensi kosakata

dan meningkatkan motivasi siswa. Penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif, seperti kartu flash, sangat efektif dalam mengatasi masalah ini karena dapat meningkatkan keterlibatan dan hafalan kosakata siswa [4].

Kartu flash tidak hanya berguna untuk membantu menghafal kata-kata, tetapi juga untuk membantu memahami dan menerapkannya dalam konteks [5]. Matruity & Que (2021) menemukan bahwa kartu flash mendukung siswa sekolah menengah pertama dalam menghafal dan mengontekstualisasikan kosakata bahasa Inggris [6]. Menurut penelitian mereka, pengulangan dan dukungan visual meningkatkan retensi. Hal ini konsisten dengan studi ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar yang berhubungan dengan pekerjaan meningkatkan nilai ujian siswa dan memungkinkan mereka menggunakan lebih banyak kosakata dalam menulis deskriptif. Studi ini tidak hanya mencakup kosakata berbasis kata benda, tetapi juga mencakup aktivitas berbicara dan kalimat deskriptif, yang menunjukkan integrasi keterampilan yang lebih luas.

Sebagai alat pembelajaran kosakata, kartu flash telah terbukti membantu siswa SMP lebih memahami dan mengingat kosakata. Selain itu, kartu flash membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif mempelajari kosakata dibandingkan metode tradisional [7]. Selain itu, kartu flash juga dapat membantu meningkatkan pengulangan kosakata yang bermakna. Pengulangan kosakata dengan kartu flash juga dapat meningkatkan hasil skor kosakata siswa, yang menunjukkan efektivitas media ini dalam memperkuat daya ingat siswa. Melihat manfaat tambahan kartu flash dalam memfasilitasi pemahaman konteks penggunaan kosakata, membantu siswa menerapkan kosakata dalam konteks yang relevan. Untuk mengajarkan kosakata kepada siswa, salah satu media yang efektif adalah media kartu flash yang menggunakan gambar, kata, dan makna di dalamnya untuk memudahkan mengingat kosakata [8]. Sebagai contoh kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam pengajaran kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media flashcard berisi gambar dengan materi describe people. Melalui materi describe people ini, siswa akan mampu mengamati dan mempelajari kosakata baru dalam konteks yang nyata dan bermakna [9]. Dengan menggunakan materi mendeskripsikan orang, guru menunjukkan salah satu media kartu bergambar, kemudian guru menyebutkan kata beserta artinya dan meminta siswa untuk menirukannya. Setelah itu, guru meminta siswa untuk mendeskripsikan teman sekelas mereka dan membacakan hasilnya di depan kelas.

Penelitian tentang penggunaan kartu flash untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris pada siswa SMP menunjukkan hasil yang signifikan dalam berbagai aspek. Penggunaan kartu flash secara signifikan meningkatkan kosakata siswa SMP, di mana pemahaman mereka meningkat secara signifikan dalam kosakata siswa setelah menggunakan media kartu flash [10]. Selain itu, penggunaan kartu flash juga membantu siswa mengingat kosakata lebih lama dibandingkan metode konvensional, seperti membaca atau mencatat secara manual [11]. Penelitian tentang penggunaan kartu flash sebagai media pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi perhatian utama di kalangan pendidik dan peneliti. Alat bantu visual seperti kartu flash terbukti membantu siswa meningkatkan kosakata mereka. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan kartu flash dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik siswa, terutama dalam pembelajaran kosakata di tingkat dasar dan menengah. Sebagai contoh, sebuah studi menemukan bahwa siswa yang diajar menggunakan e-flashcard bilingual menunjukkan retensi dan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui pencatatan konvensional [12]. Temuan ini sejalan dengan penelitian saat ini, di mana siswa kelas tujuh di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin juga menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata dan minat belajar setelah diajar dengan kartu flash. Namun, tidak seperti penelitian Kusuma yang menggunakan kartu flash digital, penelitian ini menggunakan kartu flash fisik buatan tangan, yang menunjukkan bahwa alat bantu visual berteknologi rendah sekalipun dapat menghasilkan hasil belajar yang sama signifikannya jika diterapkan secara interaktif. Selain itu, penelitian lain juga menyoroti penggunaan aplikasi e-flashcard untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, yang menunjukkan hasil positif dalam proses belajar mengajar [13]. Meskipun media digital seperti e-flashcard memiliki keunggulan tersendiri, tidak semua sekolah atau siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat dan koneksi internet. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan kartu flash manual yang tetap menarik dan efektif. Salah satu solusinya adalah memanfaatkan gambar yang dihasilkan dari teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk menciptakan kartu flash manual yang lebih bervariasi, unik, dan personal [14].

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media flashcards dalam meningkatkan pemerolehan kosakata Bahasa Inggris siswa SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin dan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat belajar mereka. Dengan pemahaman yang lebih baik, media Flashcards dapat lebih efektif diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga membantu siswa mengatasi hambatan dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris, yang diharapkan dapat menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya [15]. Penggunaan media interaktif dan visual yang menarik melalui dukungan teknologi AI dalam pembuatan gambar, seperti kartu flash, dapat membantu siswa memahami dan mengingat kata-kata baru. Hal ini sejalan dengan temuan beberapa studi yang mendukung penggunaan strategi pengajaran multimodal untuk meningkatkan pemerolehan kosakata [16].

Hasil observasi awal di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin menunjukkan bahwa banyak siswa Kelas VII masih menghadapi tantangan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Beberapa siswa tampak kurang terlibat

dalam pembelajaran, yang mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti terbatasnya paparan terhadap media pembelajaran interaktif atau kecenderungan alami siswa muda untuk mudah kehilangan fokus. Menyadari hal ini, integrasi teknik pengajaran yang bervariasi dan menarik penting untuk mendukung pengembangan kosakata dan mempertahankan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, peneliti bertujuan untuk menerapkan kartu flash sebagai media pembelajaran tambahan untuk mendukung dan memperkaya proses pembelajaran kosakata. Kartu flash, dengan sifat visual dan interaktifnya, dapat membantu memperkuat kosakata dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar anak, menciptakan suasana kelas yang aman, dan mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna [17]. Dengan menerapkan strategi ini, maka penguasaan kosakata siswa akan meningkat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris secara keseluruhan, terutama dalam kosakata siswa dan menjadikan materi lebih mudah dipahami [18] dan disampaikan oleh guru agar lebih mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang dianggap efektif adalah kartu flash manual berbasis gambar yang dihasilkan oleh teknologi AI, karena mampu memberikan stimulus visual dan mendukung proses pengulangan yang bermakna.

II. METODE

a. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sebagai pendekatan utama yang menggunakan bentuk rancangan Pre-Experimental tipe One Group Pretest and Posttest Design [19]. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang berbasis pada filsafat dengan kelompok sampel yang umumnya diacak. Metode ini mengumpulkan data dengan analisis data kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah dibuat [20]. Pada desain Pretest dan Posttest, terdapat tahap pretest sebelum pelaksanaan perlakuan dilakukan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih akurat mengenai kondisi awal sebelum memulai perlakuan. Dengan adanya pretest, hasil perlakuan dapat dibandingkan secara langsung dengan keadaan sebelumnya, sehingga dapat menilai secara objektif efek atau perubahan yang terjadi akibat perlakuan. Desain penelitian yang akan digunakan adalah pendekatan One Group Pretest-Posttest. Pada desain ini, sampel penelitian adalah satu kelompok subjek atau partisipan. Pengumpulan data dilakukan dengan mengukur variabel yang akan diamati selama perlakuan (pre test) dan setelah perlakuan (post test). Tujuan utama dari desain ini adalah untuk melihat ada tidaknya perubahan yang terjadi pada subjek setelah mengalami perlakuan tertentu.

b. Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan siswa SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin kelas VII, karena melihat rendahnya kosakata pada siswa. Selain itu, seorang siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin berusia 12 tahun. Total populasi dalam penelitian ini adalah sekitar 69 siswa yang tersebar di tiga kelas, yaitu 7-A, 7-B, dan 7-C. Peneliti memilih kelas 7-A sebagai subjek penelitian setelah mengamati proses pembelajaran dan menganalisis nilai rata-rata siswa di setiap kelas. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata siswa di kelas 7-A adalah 65, sedangkan kelas 7-B memiliki nilai rata-rata 72 dan kelas 7-C memiliki nilai rata-rata 75. Nilai rata-rata yang lebih rendah di kelas 7-A menunjukkan bahwa siswa di kelas ini perlu meningkatkan kosakata mereka dibandingkan dengan kelas lain. Oleh karena itu, kelas 7-A dipilih sebagai populasi target untuk menerapkan flashcards sebagai strategi pembelajaran kosakata. Sampel yang digunakan dalam kelompok eksperimen terdiri dari 20 siswa dari kelas 7-A. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan kartu flash dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Diharapkan melalui penerapan strategi ini, siswa dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka dan memiliki alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah, sebagai pelengkap metode pengajaran yang telah diterapkan oleh guru.

c. Prosedur Pengumpulan Data

1. Pre-Test

Tes pendahuluan diberikan kepada 20 siswa Kelas 7-A untuk menilai pemahaman awal mereka terhadap kosakata bahasa Inggris sebelum perlakuan kartu flash. Tes ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda, masing-masing bernilai 5 poin, dengan total kemungkinan skor 100. Siswa menyelesaikan tes secara individu dalam waktu empat puluh menit tanpa bantuan eksternal. Butir-butir tes diadaptasi dari tesis sebelumnya yang mengkaji penggunaan kartu flash untuk meningkatkan kosakata di kalangan siswa SMP [10]. Soal-soal

dimodifikasi agar selaras dengan tingkat kosakata dan konteks penelitian saat ini, dengan tetap mempertahankan indikator inti penguasaan kosakata. Tes pendahuluan ini berfungsi sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas intervensi kartu flash

2. Perlakuan

Setelah pretes, pada tahap awal, siswa diberikan materi Teks Deskriptif dengan subtopik Mendeskripsikan Pekerjaan Orang. Hal ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas metode tradisional dengan penggunaan kartu bergambar. Setelah itu, siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran berupa kartu bergambar buatan sendiri yang berisi gambar-gambar profesi yang dibuat dengan bantuan AI. Siswa kemudian memilih salah satu karakter bergambar profesi untuk dideskripsikan secara lisan dan tertulis. Beberapa siswa membacakan tulisan mereka di depan kelas untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara mereka di depan kelas.

Tabel 1. Aktivitas Sederhana

Pertemuan	Bahan	Latihan	Refleksi
1	- Pengantar Teks Deskriptif - kosakata profesi	- Pretest (pilihan ganda) - Sebutkan profesi dan ciri fisik dalam brainstorming	- Siswa merefleksikan pemahaman awal mereka tentang deskripsi orang dan pekerjaan
2	- Kartu Flash: Menggambarkan Orang dan Pekerjaan	- Buatlah kelompok yang terdiri dari 3-4 anak - Menulis teks deskriptif pendek (3-5 kalimat) - Berbicara: membacakan teks deskriptif	- Diskusi pengalaman belajar dengan kartu flash - Siswa menyadari manfaat visualisasi untuk membantu memori dan pemahaman
3	- Review dan Penguatan Materi	- Posttest: menulis teks deskriptif tanpa bantuan kartu flash	- Diskusi kelas tentang perubahan keterampilan sebelum dan sesudah menggunakan kartu flash

3. Post-Test

Setelah perlakuan diberikan, siswa mengikuti posttest dengan format yang hampir sama dengan pretest. Tes ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan tugas menulis singkat untuk mengukur penguasaan kosakata siswa serta kemampuan mereka dalam menulis teks deskriptif sederhana. Posttest ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap subtopik Teks Deskriptif: Mendeskripsikan Jenis Pekerjaan Orang setelah pembelajaran menggunakan media kartu flash. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui seberapa baik kemampuan siswa.

d. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.[21]Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut::

a. Skor Pretest dan Posttest

Data dikumpulkan dari hasil pretes (sebelum penggunaan kartu bergambar) dan postes (setelah penggunaan kartu bergambar). Setiap siswa mendapatkan skor dari tes yang sama dengan jumlah soal yang sama.

- b. Uji Normalitas
Sebelum melakukan uji hipotesis, uji normalitas terlebih dahulu dilakukan untuk menentukan apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan SPSS 27 for Windows.
- c. Uji Hipotesis
Setelah menggunakan uji normalitas, jika nilai-nilai terdistribusi normal, gunakan uji-t sampel berpasangan untuk menentukan pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap pemahaman kosakata siswa. Uji ini membandingkan siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
- d. Interpretasi Hasil
kemudian membuat kesimpulan tentang kredibilitas hipotesis penelitian apakah terbukti atau tidak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap variabel dalam penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasilnya meliputi nilai minimum, maksimum, selisih antara nilai tertinggi dan terendah (rentang), nilai rata-rata (mean), dan simpangan baku. Hasil uji prasyarat penelitian ini adalah uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk. Data disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif

	N	Range	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
pretest	20	35	55	90	71.00	10.336
posttest	20	30	60	90	75.75	9.904
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan tabel 1, data yang diperoleh valid dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Perbedaan yang signifikan terlihat pada nilai rata-rata skor pra-tes dan pasca-tes setelah diberikan perlakuan dengan media kartu flash. Skor pasca-tes penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa berbanding terbalik dengan skor pra-tes, dan nilai rata-rata skor pasca-tes menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang lebih besar, yaitu 75,75 dibandingkan dengan skor pra-tes yang hanya 71,00. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu flash meningkatkan penguasaan kosakata pembelajaran bahasa Inggris pada siswa, sehingga dapat menjadi media yang direkomendasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SMP.

Hasil uji prasyarat penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa: (1) Nilai signifikansi pada data pra-tes adalah 0,500; dan (2) Nilai signifikansi pada data pasca-tes adalah 0,186. Hasil ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal karena nilai signifikansi $p > 0,05$.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.119	20	.200*	.958	20	.500
posttest	.125	20	.200*	.934	20	.186

Setelah uji normalitas menunjukkan distribusi normal, data kemudian diuji menggunakan uji-t sampel berpasangan untuk menguji hipotesis sebagai metode analisis. Uji ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan suatu tindakan yang ditunjukkan oleh selisih rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji-t sampel berpasangan pada pra-tes dan pasca-tes disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Test Result Hipotesis Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	pretest - posttest	-4.750	1.118	.250	-5.273	-4.227	-	19	.000

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu flash sebagai media pembelajaran memiliki efek yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Berdasarkan hasil statistik, skor rata-rata siswa meningkat dari 71,00 pada pretes menjadi 75,75 pada postes. Hasil uji-t sampel berpasangan juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan secara statistik dalam pemahaman kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu flash berkontribusi positif terhadap pembelajaran kosakata siswa kelas tujuh [22].

Hasil ini sejalan dengan landasan teori yang menekankan pentingnya media visual dalam mendukung pemerolehan bahasa. Kartu flash dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat kosakata melalui paparan visual berulang dan pemahaman kontekstual [5]. Kartu flash tidak hanya menyajikan kosakata dengan cara yang menarik, tetapi juga merangsang ingatan melalui gambar, kata, dan asosiasi. Hal ini mendukung teori kognitif pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa pelajar memahami dan mengingat informasi lebih baik ketika disajikan melalui saluran verbal dan visual.

Hasil penelitian ini konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya yang telah menyoroti efektivitas kartu flash dalam pengajaran kosakata. Peningkatan skor kosakata yang serupa ditemukan di antara siswa setelah mereka diajar menggunakan kartu flash di MTs Madani Alauddin [10]. Meskipun penelitian terkini ini menggunakan kartu flash buatan tangan, alih-alih kartu digital, efektivitasnya tetap terbukti, menekankan bahwa media berteknologi rendah sekalipun dapat memberikan dampak positif jika diterapkan dengan metode interaktif [12]. Meskipun penelitian terkini ini menggunakan kartu flash buatan tangan, alih-alih kartu digital, efektivitasnya tetap terbukti, menekankan bahwa media berteknologi rendah sekalipun dapat memberikan dampak positif jika diterapkan dengan metode interaktif.

Selain itu, penelitian ini mendukung temuan yang menekankan bahwa kartu flash bermanfaat dalam mengajarkan kosakata kepada siswa SMP karena mendorong partisipasi aktif dan praktik berulang [6]. Dalam penelitian ini, siswa terlibat dalam permainan mencocokkan, menulis deskripsi singkat, dan kegiatan berbicara, yang memberikan kesempatan untuk menginternalisasi kosakata dalam konteks yang bermakna.

Singkatnya, penggunaan kartu flash dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Temuan ini tidak hanya didukung oleh teori yang relevan, tetapi juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya dengan hasil serupa. Hal ini menegaskan bahwa kartu flash merupakan media yang praktis, murah, dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran kosakata, terutama jika digunakan dengan strategi kelas interaktif [23].

IV. KESIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa kartu flash merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa SMP. Sifat visual dan interaktifnya meningkatkan daya ingat, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendukung pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran yang relevan dan studi sebelumnya, yang menegaskan nilai kartu flash sebagai alat praktis dalam pengajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil ini, disarankan agar guru bahasa Inggris memasukkan kartu flash ke dalam strategi pengajaran mereka untuk memperkaya pembelajaran kosakata di kelas. Siswa juga didorong untuk menggunakan kartu flash sebagai alat bantu belajar mandiri guna memperkuat kosakata di luar jam sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, eksplorasi lebih lanjut terhadap kartu flash digital atau yang dihasilkan oleh AI dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang perkembangan pembelajaran bahasa berbasis media dalam konteks pendidikan yang lebih beragam dan modern.

REFERENSI

- [1] S. Zein, D. Sukyadi, F. A. Hamied, and N. S. Lengkanawati, "English language education in Indonesia: A review of research (2011-2019)," *Lang. Teach.*, vol. 53, no. 4, pp. 491–523, 2020, doi: 10.1017/S0261444820000208.

- [2] M. Lestari and A. Y. Wahyudin, "Language Learning Strategies of Undergraduate Efl Students," *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–30, 2020, doi: 10.33365/jeltl.v1i1.242.
- [3] Ezenwobodo and S. Samuel, "International Journal of Research Publication and Reviews," *Int. J. Res. Publ. Rev.*, vol. 04, no. 01, pp. 1806–1812, 2022, doi: 10.55248/gengpi.2023.4149.
- [4] A. S. K. Atmaja and G. Sonia, "Using Flash Cards To Improve Students' Vocabulary," *Proj. (Professional J. English Educ.)*, vol. 3, no. 2, p. 283, 2020, doi: 10.22460/project.v3i2.p283-289.
- [5] F. Harianingsih and H. Hastini, "Mastering Vocabulary with Flashcards: Unveiling Their Impact on Learning," *J. Gen. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, pp. 337–346, 2023, doi: 10.58421/gehu.v2i4.180.
- [6] E. Matruty and S. R. Que, "Using Flashcard as A Media In Teaching Vocabulary For The Eighth Grade Students Of Junior High School," *MATAI Int. J. Lang. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–34, 2021, doi: 10.30598/matail.v2i1.5490.
- [7] C. Chotimah, "Flashcard as a Learning Media to Motivate Students," *Ling. J. Pendidik. Bhs.*, vol. 17, no. 1, pp. 67–75, 2021.
- [8] S. R. Fauziah, "The Effect of Using Flashcard Media on Students' Vocabulary Mastery at the 7th Grade of MTs Zainul Hasan Sambirejo, Pare, Kediri," *English Teach. J. Res. J. English Educ. Lit. Linguist.*, vol. 3, no. 1, pp. 56–70, 2023.
- [9] P. N. Naila, "Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Menggunakan Materi Describing People pada Siswa Kelas VII SMP Lab," vol. 2, pp. 2306–2309, 2024.
- [10] Siti Hardiyanti Pratiwi, Andi Asmawati, and Indah Miftah Awaliah, "The Effect Of Using Flashcards Media To Increase Vocabulary Size For The Second-Grade Students At MTs Madani Alaudin," *English Lang. Linguist. Cult. Int. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 14–25, 2022, doi: 10.24252/elstic-ij.v2i1.28388.
- [11] F. A. K. Putri, M. Sorohiti, and T. Ariebowo, "Teaching English Using Flashcards to Improve Elementary School Students' Vocabulary," *J. Foreign Lang. Teach. Learn.*, vol. 8, no. 2, pp. 198–215, 2024, doi: 10.18196/ftl.v8i2.21350.
- [12] M. D. Noge, "Penerapan model pembelajaran bilingual preview-review berbasis e-flashcard untuk belajar bahasa inggris siswa SMP," *J. Educ. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–19, 2018.
- [13] H. Lesta and R. Pransiska, "Pengaruh Aplikasi E-Flashcard Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang," *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 12, no. 2, p. 64, 2023, doi: 10.31000/ceria.v12i2.9929.
- [14] R. Morita, K. Watanabe, J. Zhou, A. Dengel, and S. Ishimaru, *GenAIRreading: Augmenting Human Cognition with Interactive Digital Textbooks Using Large Language Models and Image Generation Models*, vol. 1, no. 1. Association for Computing Machinery, 2025. [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/2503.07463>
- [15] R. Siso, P. Rombepajung, and J. Tuerah, "Increasing Students' Vocabulary Mastery By Using Flashcards At Smp Negeri 2 Essang," *SoCul Int. J. Res. Soc. Cult. Issues*, vol. 2, no. 2, pp. 513–521, 2023, doi: 10.53682/soculjrcssccli.v2i2.2970.
- [16] N. Durongbhandhu and D. Suwanasilp, "Effectiveness of Multimodal Glossing Reading Program on English Vocabulary Acquisition," *English Lang. Teach.*, vol. 14, no. 6, p. 62, 2021, doi:

- 10.5539/elt.v14n6p62.
- [17] E. Elan, G. Gandana, and D. E. Fauziah, “Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini,” *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 12, no. 1, p. 63, 2023, doi: 10.31000/ceria.v12i1.9023.
- [18] S. Nabela, “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Media Flashcard,” *ADIDAYA Apl. Pendidik. dan Sos. Budaya*, vol. 1, no. 2, pp. 15–17, 2024, doi: 10.58466/adidaya.v1i2.1570.
- [19] S. W. Kumaat, J. R. Tuna, and G. Maru, “Improving Students’ Vocabulary Mastery Through Flash Cards,” *SoCulInternational J. Res. Soc. Cult. Issue*, vol. 3, no. 4, pp. 911–918, 2023.
- [20] Soegiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2011.
- [21] H. Aini, V. Roza, and M. Melani, “The Effect of Using Flashcard on Students’ Vocabulary Mastery at 7 th Grade in Mtsn 3 Padang Pariaman,” vol. 8, pp. 13691–13698, 2024.
- [22] E. M. Wulandari and M. Chadafi, “The Effectiveness of Using Flashcards on Teaching English Vocabulary,” *J. english Educ. Technol.*, vol. 2, no. 4, pp. 522–531, 2022, [Online]. Available: <http://jeet.fkdp.or.id/index.php/jeet/issue/current>
- [23] N. Syamsiyah and S. Ma’rifatulloh, “The Effectiveness of Using Flashcard to Improve Students’ Vocabulary Mastery,” *J. Sci. Educ. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 25–30, 2023, doi: 10.62759/jser.v2i2.37.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.